

DIPARTIMENTO: AREA TECNICA

MATERIA: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE



CLASSE 3^a

INDIRIZZI : GRAFICA E COMUNICAZIONE

ANNO SCOLASTICO 2018/19

1 PERIODO Modulo 1: Mass media, new media . Storia dei linguaggi di comunicazione

COMPETENZA: IMPARARE A RICONOSCERE E CONOSCERE I LINGUAGGI COMUNICATIVI

| STANDARD | CONOSCENZE | ABILITÀ |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali | <ul style="list-style-type: none">definizione di progettazione multimedialeapprofondimento sugli strumenti mediatici. i mass media e i new media.Evoluzione storica degli strumenti di comunicazione.principali correnti del design grafico dagli inizi del '900 ai giorni nostri. | <p>Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore.</p> <p>Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici ed rielaborarli per la realizzazione di composizioni grafiche.</p> <p>Scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base.</p> <p>Individuare i media per la comunicazione più efficace.</p> <p>Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all' impatto visivo del prodotto.</p> |
| STRUMENTI | METODOLOGIE | VERIFICHE |
| <ul style="list-style-type: none">libro di testo;lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX | <ul style="list-style-type: none">lezione frontale;lezione dialogata | <ul style="list-style-type: none">colloqui orali;verifiche scritte a carattere progettuale;verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);lavoro domestico; |

1 PERIODO Modulo 2: Psicologia, percezione dei colori e la composizione grafica.

COMPETENZA: LA GRAFICA IN LABORATORIO

| STANDARD | CONOSCENZE | ABILITÀ |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• utilizzare strumenti di grafica,;• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali | <ul style="list-style-type: none">- Le caratteristiche dei componenti e degli strumenti di un applicazione per la progettazione della grafica digitale- Operazioni base nell'impostazione della produzione grafica con lo strumento digitale.- le regole della percezione visiva- il significato dei colori nella psicologia dei colori- le regole della composizione grafica | Utilizzare le strumentazioni, i programmi di grafica e i principi basi della composizione e progettazione grafica riferibili all'indirizzo di interesse |
| STRUMENTI | METODOLOGIE | VERIFICHE |
| <ul style="list-style-type: none">- libro di testo;- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX | <ul style="list-style-type: none">• lezione frontale;• lezione dialogata | <ul style="list-style-type: none">• colloqui orali;• verifiche scritte a carattere progettuale;• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);• lavoro domestico; |

2 PERIODO Modulo 3: L'ORGANIZZAZIONE DEL PROGETTO**COMPETENZA: L' ORGANIZZAZIONE DEL PROGETTO**

| STANDARD | CONOSCENZE | ABILITÀ |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• applicare le metodologie base per lo sviluppo di un progetto e di una relazione tecnica.;• utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali | Rappresentazione grafiche e criteri base di organizzazione e di sviluppo nella realizzazione di un progetto e /o di una relazione tecnica | <ul style="list-style-type: none">- Rappresentare, anche graficamente, l'organizzazione delle attività di un progetto e le fasi di sviluppo di una relazione tecnica inerente al settore di indirizzo..- Individuare e selezionare le risorse e gli strumenti operativi per lo sviluppo di un progetto. Realizzare la documentazione tecnica, utente ed organizzativa di un progetto, anche in riferimento alle norme ed agli standard di settore.- Verificare e validare la rispondenza del risultato di un progetto alle specifiche. |
| STRUMENTI | METODOLOGIE | VERIFICHE |
| <ul style="list-style-type: none">- libro di testo;- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX | <ul style="list-style-type: none">• lezione frontale;• lezione dialogata | <ul style="list-style-type: none">• colloqui orali;• verifiche scritte a carattere progettuale;• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);• lavoro domestico; |

2 PERIODO Modulo 4: Software di grafica e animazione computerizzata. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi.

COMPETENZA: SVILUPPO DI STRUTTURE E GESTIONE DI CONTENUTI MULTIMEDIALI SUL WEB.

| STANDARD | CONOSCENZE | ABILITÀ |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• utilizzare Software di grafica e animazione computerizzata.• utilizzare Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi• utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali | <ul style="list-style-type: none">- Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo.- Software di grafica e animazione computerizzata.- Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali. | <p>Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore.</p> <p>Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici ed rielaborarli per la realizzazione di composizioni grafiche.</p> <p>Scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base.</p> <p>Individuare i media per la comunicazione più efficace.</p> <p>Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto.</p> |
| STRUMENTI | METODOLOGIE | VERIFICHE |
| <ul style="list-style-type: none">- libro di testo;- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX | <ul style="list-style-type: none">• lezione frontale;• lezione dialogata | <ul style="list-style-type: none">• colloqui orali;• verifiche scritte a carattere progettuale;• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);• lavoro domestico; |